



REGULAMENTO (1ª retificação)

Hackathon – JF Inteligente

DO CONCURSO

1. O Concurso denominado “**Hackathon – JF Inteligente**” é promovido pelo SEBRAE - Serviço de Apoio às Micro e Pequenas Empresas – Regional Zona da Mata e Vertentes, Secretaria de Desenvolvimento Econômico, Ciência, Tecnologia e Ensino Superior do estado de Minas Gerais, Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sudeste de Minas Gerais e Fundação de Apoio e Desenvolvimento ao Ensino, Pesquisa e Extensão (FADEPE) e tem como apoiador a Prefeitura Municipal de Juiz de Fora.

2. Não poderão participar deste concurso pessoas jurídicas e demais empregados, fornecedores e parceiras do Sebrae, bem como as demais pessoas que operacionalizam o concurso, como os membros da comissão organizadora, coordenadores e staffs.

3. O concurso reunirá, de acordo com o cronograma a seguir, na forma de maratona, programadores, desenvolvedores, empreendedores, designers, profissionais de marketing/business, e inventores em geral, com o objetivo de promover o desenvolvimento de soluções tecnológicas (aplicativos web/mobile e software, dentre outros) que fomentem a cidade de Juiz de Fora como cidade inteligente.

AÇÃO	DATA	LOCAL
Inscrições no Hackaton JF Inteligente	Até 29/05/2018	https://www.sympla.com.br/sebrae-exchange--hackathon---jf-inteligente_290853
Evento Sebrae Exchange, Smart City	08/06/2018, de 14h às 18h30	Centro de Ciências da UFJF (Praça Cívica do <i>campus</i>)
Maratona, Apresentação para a banca avaliadora e Divulgação dos ganhadores	11h50 de 09/06/2018 até 13h de 10/06/2018	Centro de Ciências da UFJF (Praça Cívica do <i>campus</i>)

4. O objetivo é desenvolver propostas relacionadas ao conceito de cidades inteligentes (*smart cities*), ou seja, promover a melhoria da infraestrutura urbana e tornar a cidade mais eficiente e melhor de se viver por meio do uso da tecnologia da informação e comunicações (TICs).

5. O Concurso terá início, para o participante, a partir do momento em que ele for informado que sua inscrição foi aceita sendo todas as regras aplicadas desde então. O Hackathon será realizado no Centro de Ciências da Universidade Federal de Juiz de Fora localizado no Campus Universitário, bairro Martelos, Juiz de Fora, Minas Gerais nos dias 09 e 10 de junho de 2018, mediante a presença obrigatória do participante no local, sob pena de desclassificação.



6. O presente Concurso não está sujeito a autorização prévia do agente regulador, conforme Lei 5.768/71 e Decreto 70.951/72. A participação neste Concurso é voluntária, não estando condicionada, em hipótese alguma, à aquisição de qualquer produto, bem ou serviço. Este Concurso não implica em qualquer tipo de sorteio, vale-brinde, ou operação assemelhada e independe de qualquer modalidade de sorte, não estando, portanto, sujeita à autorização prévia, conforme estabelecido na Lei nº 5.768/71 e Decreto nº 70.951/72.

DA PARTICIPAÇÃO

7. Os participantes farão suas inscrições individualmente, escolhendo uma das seguintes categorias para sua inscrição:

- Desenvolvedores/Programadores
 - Os desenvolvedores deverão levar os seus laptops devidamente configurados para não comprometer o desempenho do evento.
- Designers/Criativos
- Marketing/Business

Todos os participantes, independente da categoria escolhida, deverão levar seus laptops.

8. As inscrições em cada categoria deverão ser feitas entre às 00:00 do dia 15/05/2018 e às 17:00 do dia 29/05/2018.

9. A inscrição no Evento Sebrae Exchange, temática Smart City, é gratuita. Para a inscrição no Hackathon é necessário um pagamento de R\$40,00. O interessado deve fazer as inscrições nos dois eventos.

10. Os projetos deverão estar alinhados ao tema “**soluções inovadoras para a cidade de Juiz de Fora**”. Os participantes deverão construir durante o período do concurso, soluções alinhadas aos eixos levantados pela Prefeitura de Juiz de Fora. Os eixos serão apresentados durante o Sebrae Exchange, no dia 08/06/2018, de 14h às 17h30, no Centro de Ciências da UFJF (Praça Cívica do *campus*). Para participar do evento, é necessária a inscrição prévia em https://www.sympla.com.br/sebrae-exchange--hackathon---jf-inteligente__290853. Os eixos serão apresentados novamente no dia 09 de junho, antes do início do Hackathon.

11. Caso o participante não esteja presente até 11h50 no local de realização da Maratona, a organização do evento poderá decidir pela eliminação do participante e poderá convidar o próximo inscrito.

12. O inscrito no Hackaton JF Inteligente deve estar presente no evento Sebrae Exchange, no dia 08 de junho, de 14h às 18h30, conforme cronograma presente neste regulamento.

DO CONCURSO



13. No início do concurso, os participantes terão a oportunidade de: (i) conhecer os eixos propostos em cada subtema e apresentar suas ideias.

14. As equipes serão formadas com no máximo 5 integrantes e serão divididas pela equipe organizadora do evento. É importante que em cada equipe formada exista pelo menos um desenvolvedor, sendo desejável um designer e um profissional de marketing/business em cada equipe.

15. Caberá à organização realizar o manejo de participantes em ideias/projetos da melhor maneira possível para que ao fim seja mantida corretamente a quantidade de equipes e o alinhamento das equipes com as temáticas.

16. Não poderão ser trabalhados neste concurso projetos já iniciados anteriormente à cerimônia de abertura, ou mesmo utilizar de serviços já aplicados em startups e/ou que já estejam sendo comercializados por alguma empresa.

17. A participação no concurso não implica em nenhuma transferência de propriedade da ideia, projeto, códigos fontes, diagramas ou produtos para nenhuma das instituições envolvidas.

18. Durante concurso as equipes formadas terão de seguir as regras:

a. Formato das entregas:

a1. Às equipes, serão atribuídos o seu número, definido por sorteio no início do desenvolvimento.

a2. Nas duas primeiras entregas, as equipes serão divididas em dois grupos de tamanho similar e intercalar de mentores, caso os mesmos se repitam em mais de uma entrega.

a.3 Na terceira entrega, sem aviso prévio às equipes, a ordem das apresentações será em contagem regressiva dos números sorteados.

- Ideação e Pré Banca

Esta etapa prevê o auxílio de mentores, o desenvolvimento da solução e a elaboração de um Pitch de 3 minutos com 2 minutos de discussão com os mentores (opcional o uso de slides nessa entrega e, caso opte por apresentar, fazê-lo em Notebook. A apresentação de slides será tratada apenas como complemento, sendo obrigatório e classificatória a apresentação de um protótipo básico desenvolvido durante o Hackathon).

- Entrega dos protótipos

Entrega do software e/ou hardware que será apresentado para a banca sem possibilidade de alteração após a entrega e sem atraso.

- Entrega dos slides para Pitch

Em formato PDF ou Powerpoint, entregue em pen-drive direto para um organizador, sem possibilidade de atraso e sujeito a apresentar sem apoio dos slides caso ocorra. A apresentação de slides será tratada apenas como complemento, sendo obrigatório e classificatória a apresentação de um protótipo básico desenvolvido durante o Hackathon.

- Pitch para banca



Banca única composta por jurados, apresentação do Pitch em 3 minutos e 5 minutos de comentários da banca e réplica da equipe.

b. Os participantes deverão utilizar do seu próprio equipamento (notebook, desktop, etc.), sendo única e inteiramente responsável pelo uso e guarda durante o concurso.

c. Todo código desenvolvido deve ser open source e estar livre de propriedade intelectual.

d. Os desenvolvedores deverão levar os seus laptops devidamente configurados para não comprometer o desempenho do evento. A organização do concurso disponibilizará internet e estação de trabalho (mesas, cadeiras e energia) para uso exclusivo dos participantes durante o período do concurso. A organização do evento não se responsabiliza por configuração ou manutenção de software/hardware dos participantes. Sugere-se que os laptops estejam devidamente identificados pelos próprios usuários.

DA SELEÇÃO

19. As soluções propostas serão apresentadas para uma banca de jurados compostas por pessoas indicadas pelos organizadores. Esta banca irá avaliar durante todo o concurso, os projetos que serão criados pelos seguintes critérios:

CRITÉRIOS	PONTUAÇÃO
1. Relevância com o tema e subtemas propostos	1 a 3
2. Originalidade – É inovador? O quanto é novo?	1 a 3
3. Escalabilidade – É algo realmente útil?	1 a 3
4. Usabilidade – Como é a experiência para o usuário?	1 a 3
5. Design - Como está a aparência?	1 a 3
6. Funcionalidade - Está pronto para o uso externo? Podemos colocá-lo em produção?	1 a 3
7. Desempenho na apresentação do projeto	1 a 3
8. Qualidade da equipe	1 a 3
9. Qualidade e clareza na apresentação do projeto (Pitch)	1 a 3
TOTAL DE PONTOS	27

DO PRÊMIO

20. Será eleito um projeto ganhador, aprovado pelo júri, e terá direito aos prêmios o 1º, 2º e 3º lugares.

21. A cerimônia de premiação e anúncio dos vencedores ocorrerá às 13 horas do dia 10 de junho de 2018 no local do evento, no Centro de Ciências da UFJF.

22. O prêmio oferecido é pessoal e intransferível.



DO JURI

23. O júri do concurso será composto por um número ímpar de integrantes especializados que não tiveram nenhum contato ou relação com as equipes e seus projetos durante as horas de desenvolvimento. O critério a ser utilizado pelo júri do concurso será como descrito nesse regulamento no item DO CONCURSO.

24. A decisão do júri será final e definitiva.

DAS DÚVIDAS

25. As dúvidas que possam surgir sobre o funcionamento e sobre este regulamento podem ser levadas ao conhecimento da organização do concurso, via e-mail: gdimata@gdimata.com.br.

CESSÃO DE DIREITO DE IMAGEM

26. Os participantes estão cientes e autorizam aos organizadores do concurso a partir de sua vinculação a este Regulamento, de forma irrevogável e gratuita, que façam uso de suas imagens e/ou seus nomes em qualquer publicidade, aviso ou comunicação que for realizada em qualquer meio escrito ou audiovisual, em qualquer territorialidade, seja nacional e/ou internacional, por tempo indeterminado e comprometem-se a assinar quaisquer documentos ou autorizações que possam ser necessárias para o uso dessas imagens e/ou nomes.

DOS DIREITOS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL

27. Os participantes garantem que contam com a titularidade exclusiva, livre de toda carga ou limitação, de todos os direitos de propriedade intelectual sobre os trabalhos apresentados no Concurso. Assim, a organização não poderá ser, em nenhum caso, responsável por eventuais reclamações de terceiros, em relação às infrações de direitos de propriedade intelectual, seja industrial, moral ou de qualquer outro tipo.

28. A organização reserva-se o direito de negar a participação e/ou excluir do concurso as pessoas que violem direitos de propriedade intelectual e/ou copiem conteúdos dos quais não são proprietários.

29. Os direitos de Propriedade Intelectual sobre os trabalhos realizados apresentados no concurso pertencerão integralmente aos seus respectivos autores/inventores.

30. Os participantes concordam que ao aderirem a este regulamento, estarão autorizando tacitamente à organização, o direito de utilizar os trabalhos realizados pelos candidatos como ferramenta de difusão ou propaganda, em qualquer territorialidade, seja nacional e/ou internacional, durante o período de 10 (dez) anos respeitando a Lei de Propriedade Intelectual vigente no território brasileiro.

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS



31. A organização reserva-se o direito de recusar a participação de qualquer pessoa que não reúna os requisitos descritos neste regulamento, que não cumpra com os termos de participação ou viole o espírito do concurso.

32. A organização reserva-se no direito de modificar em qualquer momento o regulamento, ou mesmo sua possível anulação antes da data de início do concurso, qual seja, 09/06/2018, sempre que exista justa causa, comprometendo-se a comunicar o novo regulamento e as novas condições do concurso ou sua anulação definitiva, se for o caso, com a suficiente antecipação e publicidade, sem que exista direito a qualquer indenização em favor dos participantes.

33. A organização não se responsabiliza por participações que não sejam computadas por problemas técnicos que ocorram na transmissão dos dados.

34. A organização não terá responsabilidade alguma derivada dos prêmios uma vez que eles tenham sido entregues aos ganhadores.

35. A organização poderá desqualificar automaticamente qualquer participante que possua comportamento inadequado ou viole direito de terceiros.

36. Os ganhadores dos prêmios serão responsáveis por liquidar com a Receita Municipal, Estadual e Federal qualquer imposto relacionado com a obtenção do prêmio percebido.

37. Fica expressamente estipulado que não se estabelece, por força do presente Concurso e, ainda, pelo desenvolvimento por parte dos vencedores do projeto vencedor, qualquer vínculo de natureza empregatícia ou de responsabilidade, por parte dos realizadores, os participantes e, ainda, dos vencedores.

38. Para menores de 18 (dezoito) anos, será necessária autorização do responsável legal.

39. Os participantes declaram e aceitam todas as condições derivadas deste regulamento.

Juiz de Fora, 15 de maio de 2018

Comissão Organizadora